

Begin van het spel

1. Elke speler zet zijn woordbakje geopend voor zich met de nummers naar hem toegekeerd.
2. Leg een papierstrook in het woordbakje.
3. Iedere speler bedenkt een woord van maximaal 12 letters. Hij maakt het door hem gekozen woord niet aan de medespelers bekend.
4. Wanneer het gekozen woord uit minder dan 12 letters bestaat, mag de speler **STIPPEN** aan het woord toevoegen. Zij misleiden de andere spelers betreffende de lengte van het woord.
5. Totaal mogen 5 stippen worden gebruikt.
6. De stippen mogen zowel voor als achter het woord worden geplaatst, maar niet in het woord tussen de letters.
7. Te beginnen in het linkervakje van de papierstrook, schrijft de speler zijn woord op. Hij mag beginnen met een stip of direct met de eerste letter van zijn woord.
8. De spelers sluiten nu alle flappen van het woordbakje behalve de flappen van de vakjes waar niets staat geschreven. (Letters en stippen bedekken.)
9. Elke speler draait zijn woordbakje een slag, zodat de flappen naar de tegenspelers kunnen worden geopend.
10. Spelers mogen voor het begin eventueel een woordenboek raadplegen. Dit is tijdens het spel niet meer toegestaan, behalve aan het eind van het spel wanneer er een meningsverschil ontstaat over de juiste spelling van het woord.
11. Eén van de spelers houdt de puntentelling bij.

Speelwijze

1. De speler die het spel begint neemt de bovenste kaart van de stapel opdrachtkaarten en leest dit hardop voor. De instructies van deze kaart moeten door deze speler worden uitgevoerd. Daarna wordt de opdrachtkaart open in het kaartenbakje teruggelegd.

ATTENTIE:

wanneer een speler de instructies van een opdrachtkaart niet kan uitvoeren, legt hij de kaart zonder meer terug.

2. Dezelfde speler begint nu de letters van zijn tegenstanders te zoeken. Hij vraagt aan één van de medespelers of deze een bepaalde letter of een stip heeft verborgen.
3. Wanneer de gevraagde speler als antwoord "ja" geeft, moet hij de gevraagde letter of stip openen. Hij opent slechts één flap ook als de gevraagde letter of stip meermalen in zijn woord voorkomt. Hij onthult nooit meer dan één letter of stip in antwoord op een vraag.

VOORBEELD: Het verborgen woord van een speler is "aardappel" en de letter "A" wordt gevraagd. Als antwoord geeft hij "ja" en opent slechts één "A".

4. Zolang een speler als antwoord "ja" krijgt, mag hij blijven doorvragen. Dit doorvragen mag aan dezelfde tegenspeler of aan één van de anderen.
5. Een speelbeurt eindigt wanneer een speler als antwoord "nee" geeft. Hierna is de speler links van de vrager aan de beurt. Ook deze trekt eerst een opdrachtkaart en speelt daarna zijn beurt.
6. De spelers mogen in geen geval de gevraagde letters noteren.

Betekenis van de opdrachtkaarten

NORMALE SPEELBEURT. Een normale speelbeurt is het eenvoudig vragen van een letter of stip tot het antwoord "nee" is en de speelbeurt eindigt.

EXTRA SPEELBEURT. Na het antwoord "nee" moet een nieuwe opdrachtkaart worden gepakt en een normale speelbeurt worden gespeeld.

DE SPELER LINKS (OF RECHTS) MOET EEN LETTER OF STIP OPENEN. De genoemde speler moet naar keuze één van zijn letters of een stip openen.

OPEN EEN STIP. De speler moet voor hij begint te vragen eerst een stip openen als hij er één heeft verborgen.

NOTEER TWEEMAAL (DRIE-, VIER-, VIJFMAAL) DE WAARDE VAN HET EERSTE ANTWOORD. Alleen de waarde van de eerste letter of stip die tijdens deze speelbeurt wordt geopend, wordt overeenkomstig de opdracht genoteerd. De eventuele volgende letters of stippen behouden hun normale waarde.

Puntentelling

1. De punten van iedere speler worden direct genoteerd.
2. De waarde van iedere geopende letter of stip (5, 10 of 15) staat op de flap.
3. De speler die de laatste letter van een medespeler ontdekt krijgt een premie van 50 punten.
4. Geen van de spelers krijgt de punten van een stip, welke een speler d.m.v. een opdrachtkaart zelf moet openen.
5. De punten van de letters of stippen, welke d.m.v. een opdrachtkaart door de spelers links of rechts moeten worden geopend, gaan naar de eigenaar van de kaart.
6. Een speler die een stip vraagt en als antwoord "nee" krijgt, verliest 50 punten.
7. Een speler die zijn woord fout heeft genoteerd verliest 100 punten.
8. Een speler wordt nooit uitgeschakeld. Ook als zijn woord helemaal is geopend blijft hij normaal verder spelen tot het spel ten einde is.
9. Er komt een moment dat slechts één speler over is met nog één of meer ongeopende letters of stippen. De spelers mogen nu nog twee ronden spelen om alsnog dit laatste woord te ontdekken.

Wanneer na deze laatste 2 rondes de speler nog ongeopende letters of stippen heeft, opent hij deze en ontvangt hij zelf de punten. Voor het succesvolle woord krijgt hij eveneens 50 premiepunten. Hij krijgt 100 premiepunten wanneer hij aan het eind nog 5 of meer letters of stippen ongeopend had.

Winnaar

Het spel eindigt als alle letters en stippen zijn geopend. De speler met de meest behaalde punten is winnaar.

Interruptieregel

Eén van de bijzonderheden van dit spel is de interruptieregel. Een speler mag het spel onderbreken als hij gelooft het woord van één der spelers te weten. Hij mag alleen onderbreken wanneer dit woord nog minstens 5 verborgen letters heeft. Wanneer hij onderbreekt moet hij de ontbrekende letters in de juiste volgorde noemen. Wanneer hij gelijk heeft moet de speler het hele woord openen. De speler ontvangt de punten van de geopende letters plus een premie van 100 punten. Heeft de speler echter fout geraden, kost hem dat 50 punten.

Uitzonderingen voor twee spelers

Iedere speler speelt met twee woordbakjes. Hij plaatst één rechts en één links van hem. Wanneer de opdrachtkaart "de speler links of rechts moet een letter of stip openen" wordt getrokken, moet de tegen-speler een letter of een stip openen van zijn linker- of rechter woordbakje. Een speler die een bepaalde letter of stip vraagt aan zijn tegenspeler, mag niet het woordbakje aangeven waarin hij deze letter of stip verwacht. De eigenaar van de bakjes bepaalt zelf welke letter van welk woordbakje hij opent. Wanneer een speler de interruptieregel wil toepassen moet hij wél het juiste woordbakje aangeven.

PROBE wedstrijd

Het is zeer geslaagd om met uw vrienden een wedstrijd te organiseren. U hebt 12 spelers totaal en er wordt aan 3 tafels gespeeld.

De 2 spelers met de hoogste score aan het eind van ieder spel, schuiven op naar de volgende tafel. Aan de tafel houdt 1 speler de puntentelling bij, maar iedere speler neemt zijn behaalde punten mee naar de volgende tafel. Wie van de spelers de meeste punten heeft behaald na afloop van een tevoren bepaald aantal speelronden, wint het spel.



clipper games & toys b.v. amsterdam



spelregels

PROBE is het meest intrigerende woordspel van de laatste jaren. Twee, drie of vier spelers vanaf 8 jaar zullen het spel met zeer veel plezier spelen.

Doel van het spel

Iedere speler noteert een woord van maximaal 12 letters. Daarna moeten de andere spelers dit woord letter voor letter zien te ontcijferen. Alle woorden mogen worden gebruikt (zelfst. naamwoorden, bijv. naamwoorden, bijwoorden, enz.), mits ze niet met leestekens worden geschreven. Niet toegestaan zijn eigennamen en afkortingen.

Inhoud

- 4 woordbakjes
- 36 opdrachtkaarten
- 1 kaartenbakje
- 4 blokjes papierstroken

Vorbereiding

Iedere speler krijgt een woordbakje en een blokje papierstroken. Tevens heeft elke speler een potlood of pen. De opdrachtkaarten worden goed geschud en omgekeerd in één van de vakjes van het kaartenbakje gelegd.